

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE RISU  
STRANGLE PADA PROJECT FILM "LIMITLESS BATTLE"**

**SKRIPSI NON REGULER**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**BAGAS NOOR FEBRIANTO**

**20.82.0859**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE RISU  
STRANGLE PADA PROJECT FILM "LIMITLESS BATTLE"**

**SKRIPSI NON REGULER**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**BAGAS NOOR FEBRIANTO**

**20.82.0859**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE RISU  
STRANGLE PADA PROJECT FILM "LIMITLESS BATTLE"**

yang disusun dan diajukan oleh

**BAGAS NOOR FEBRIANTO**

**20.82.0859**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Juni 2024

**Dosen Pembimbing**



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**

**NIK. 190302164**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE RISU  
STRANGLE PADA PROJECT FILM "LIMITLESS BATTLE"**

yang disusun dan diajukan oleh  
**BAGAS NOOR FEBRIANTO**  
**20.82.0859**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juni 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom**  
**NIK. 190302277**

**Rizky, M.Kom**  
**NIK. 190302311**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Bagas Noor Febrianto**  
NIM : **20.82.0859**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE RISU STRANGLE PADA PROJECT FILM "LIMITLESS BATTLE"**

Dosen Pembimbing : **Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 21 Juni 2024

Yang Menyatakan,

  
Bagas Noor Febrianto



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan karunianya yang mempermudah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Petrus Hapsoro Nurtjahyo dan Ibu Fery Maryulianti orang tua penulis tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada anak-anaknya. Adik kandung Bagus linduaji yang membantu dan memberikan dukungan serta doa kepada penulis. Keluarga besar yang memberikan penulis dukungan dan motivasi.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta serta pelaksana program pandawa.
6. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Rafi Kurnia Rachbini, S.Kom., selaku Dosen yang membantu penulis selama proses pembuatan scene.
8. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan ilmu selama menjalani perkuliahan
9. Teman-teman dari “KWC” yang selalu mendukung dan memotivasi saya selama kegiatan perkuliahan.
10. Teman-Teman dari “Rajin sepanjang masa” yang selalu berjuang bersama selama kelas perkuliahan, proyek perkuliahan dan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman Teknologi Informasi angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan kepada penulis
12. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga terselesaikannya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, atas rahmat, berkah dan karunia-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan yang selalu dilimpahkan kepada penulis sehingga bisa menuntaskan penulisan skripsi berjudul “PEMBAHASAN COMPOSITING VISUAL EFFECT SCENE RISU STRANGLE PADA PROJECT FILM "LIMITLESS BATLE"”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing saya. Kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Kaprodi dan ketua pelaksana program pandawa. Kepada Bapak Rafi Kurnia Rachbini, S.Kom, Bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom, Bapak Herin Dwibima Aprianto, M.Kom, dan dosen lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang turut mendukung penulis selama proses penelitian maupun kegiatan perkuliahan. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu, Bapak, adek, dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama penulisan skripsi ini maupun dalam kegiatan perkuliahan. Terima kasih juga kepada teman-teman saya yang turut memberikan semangat dan bantuan selama proses penelitian.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang efek visual maupun industri film secara luas.

Yogyakarta, 19 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

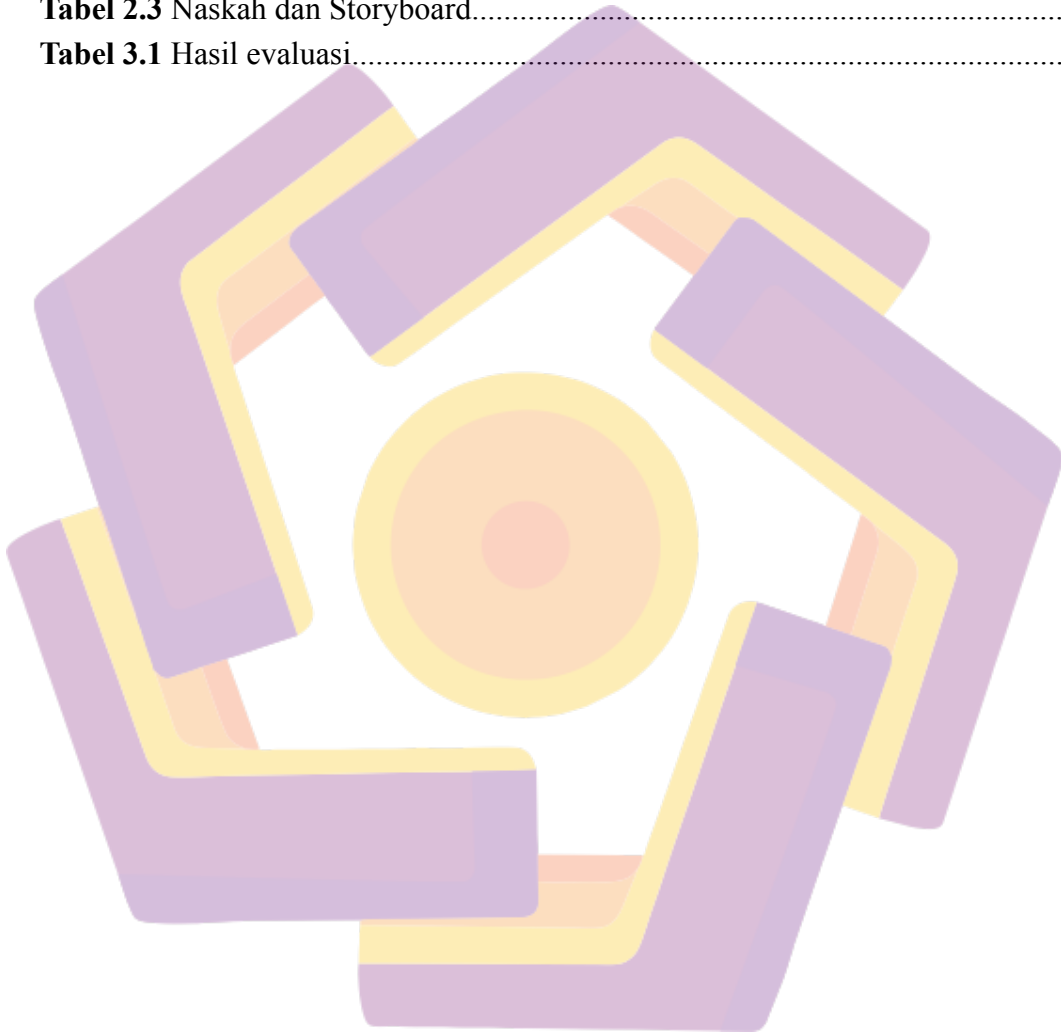
<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>BAB II</b>	
<b>TEORI DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>3</b>
2.1. TEORI KHUSUS TEKNIK.....	3
2.1.1 Multimedia.....	3
2.1.2 Keying.....	3
2.1.3 Masking.....	4
2.1.4 Rotoscoping.....	5
2.1.5 Particles.....	6
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	6
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	6
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	7
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	7
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	8
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	8
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	8



2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	9
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	9
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	9
2.4.3. DESAIN.....	10
<b>BAB III</b>	
<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>13</b>
3.1. PRODUKSI.....	13
3.1.1. Editing.....	13
3.1.2. Pemisahan Karakter dari Latar.....	13
3.1.3. Pemisahan Warna Latar Dari Karakter.....	15
3.1.4. Penambahan Efek Laser Pada Footage.....	17
3.1.5. Penambahan Efek Cahaya Pantulan Laser.....	21
3.1.6. Pembuatan Efek Visual Darah.....	22
3.2. EVALUASI.....	28
3.2.1. Hasil Penilaian Ahli.....	28
3.2.2 Perhitungan hasil.....	29
<b>BAB IV</b>	
<b>PENUTUP.....</b>	<b>30</b>
4.1. KESIMPULAN.....	30
4.2. SARAN.....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>33</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Spesifikasi Perangkat Keras Laptop.....	7
<b>Tabel 2.2</b> Spesifikasi perangkat Lunak.....	8
<b>Tabel 2.3</b> Naskah dan Storyboard.....	10
<b>Tabel 3.1</b> Hasil evaluasi.....	28

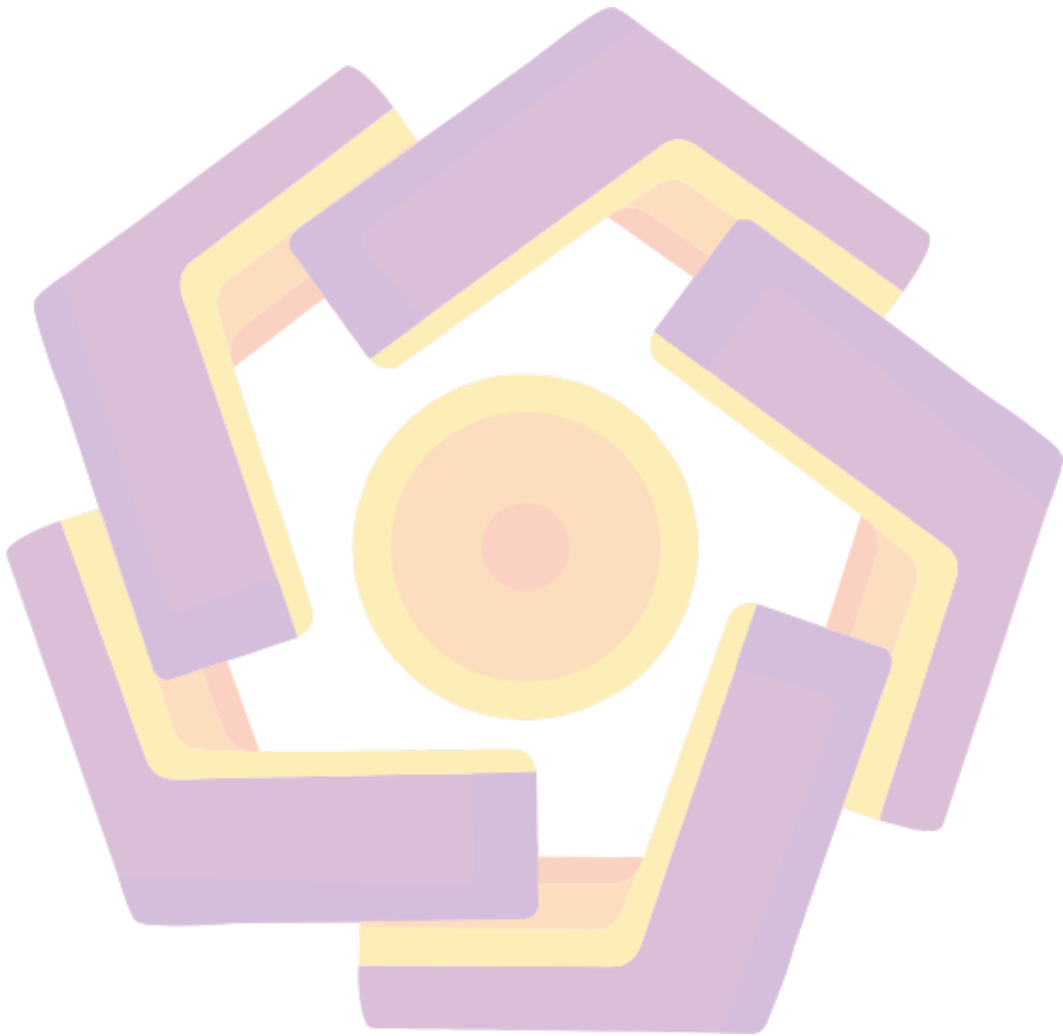


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Contoh Keying.....	4
<b>Gambar 2.2</b> Contoh Masking.....	5
<b>Gambar 2.3</b> Desain Karakter.....	11
<b>Gambar 2.4</b> Scene laser dari series Robocop.....	12
<b>Gambar 3.1</b> Seleksi Rotoscoping.....	14
<b>Gambar 3.2</b> Hasil Rotoscoping.....	14
<b>Gambar 3.3</b> Low Angle Shot Looking Up at Clouds Above Trees.....	15
<b>Gambar 3.4</b> Perpaduan hasil rotoscoping dengan stock footage.....	15
<b>Gambar 3.5</b> Hasil keying warna hijau.....	16
<b>Gambar 3.6</b> Hasil keying warna biru dan key cleaner.....	16
<b>Gambar 3.7</b> Hasil teknik keying.....	17
<b>Gambar 3.8</b> Menambahkan Layer solid.....	17
<b>Gambar 3.9</b> Plugin saber di dalam layer solid.....	18
<b>Gambar 3.10</b> Efek saber menjadi warna merah.....	18
<b>Gambar 3.11</b> Mengubah mode layer.....	19
<b>Gambar 3.12</b> Hasil penerapan mode layer screen.....	19
<b>Gambar 3.13</b> Hasil memindahkan laser.....	20
<b>Gambar 3.14</b> Editing keyframe pertama.....	20
<b>Gambar 3.15</b> Editing keyframe kedua.....	21
<b>Gambar 3.16</b> Solid layer berwarna merah.....	21
<b>Gambar 3.17</b> Eclipse tool.....	22
<b>Gambar 3.18</b> Mask Feather.....	22
<b>Gambar 3.19</b> Hasil Masking.....	22
<b>Gambar 3.20</b> Memasukkan cc Particle World ke dalam solid layer ke 2.....	23
<b>Gambar 3.21</b> Mengubah atribut Physics menjadi 'Direction Axis'.....	23
<b>Gambar 3.22</b> Mengubah tipe partikel menjadi 'Faded Sphere'.....	24
<b>Gambar 3.23</b> Mengatur Birth Rate.....	25
<b>Gambar 3.24</b> Mengatur parameter Physics partikel.....	25
<b>Gambar 3.25</b> Menambahkan dan mengatur efek di adjustment layer.....	26
<b>Gambar 3.26</b> Hasil pembuatan efek visual darah menggunakan partikel.....	26
<b>Gambar 3.27</b> Penggandaan layer.....	27
<b>Gambar 3.29</b> Hasil penggabungan efek visual darah dengan footage.....	28

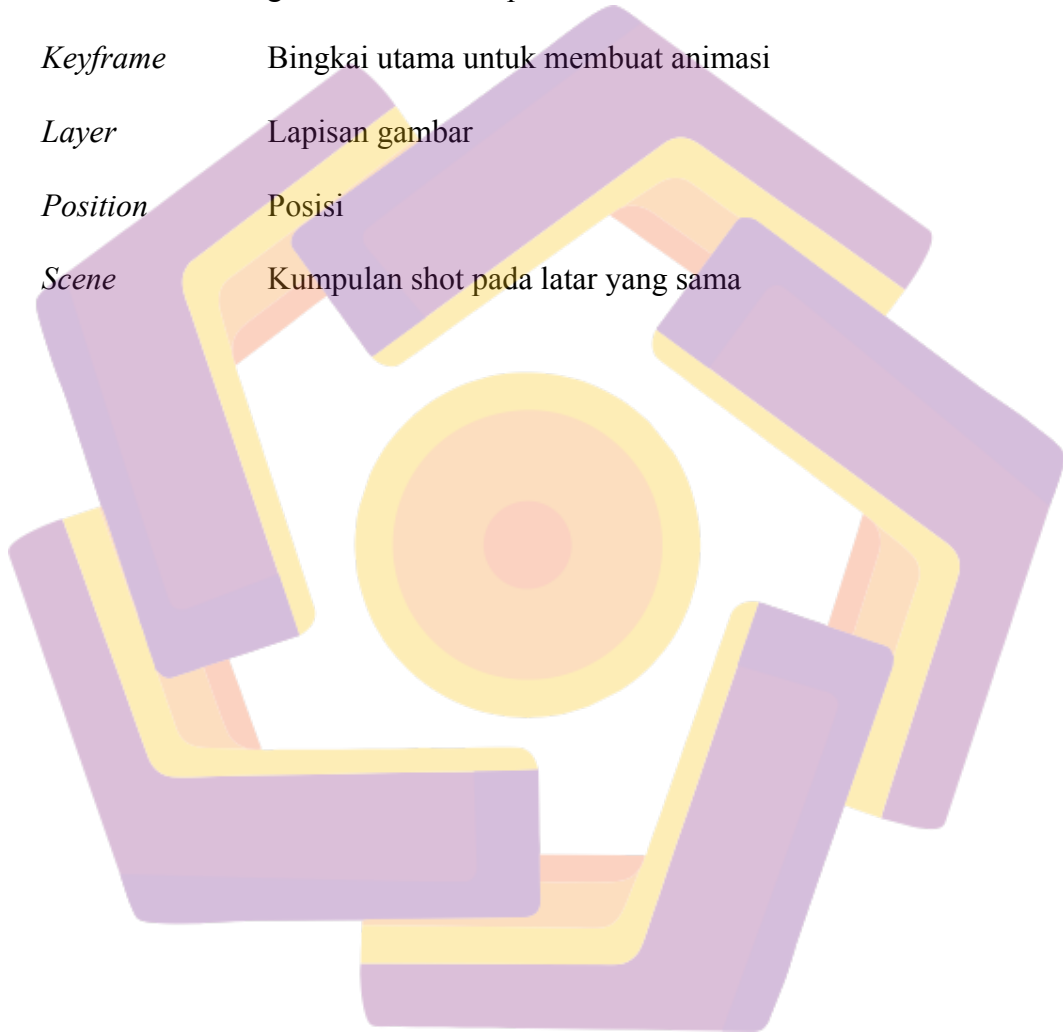
## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Storyboard.....	33
-----------------------------------	----



## DAFTAR ISTILAH

<i>Editing</i>	Proses penyuntingan video atau suara
<i>Efek Visual</i>	Persepsi visual yang dibentuk dengan warna, tekstur, dan efek grafis untuk menciptakan kesan tertentu
<i>Keyframe</i>	Bingkai utama untuk membuat animasi
<i>Layer</i>	Lapisan gambar
<i>Position</i>	Posisi
<i>Scene</i>	Kumpulan shot pada latar yang sama



## INTISARI

Seiring perkembangan teknologi mulai dari hardware dan software, industri multimedia juga ikut berkembang. Dengan adanya dan perkembangan visual effect (VFX), penggunaan efek praktikal mulai jarang digunakan. Hal ini membuat proses pengembangan film lebih cepat dan lebih hemat. Selain itu dengan menggunakan visual effect, hal-hal yang sulit divisualisasikan dengan efek praktikal bisa divisualisasikan dengan mudah menggunakan visual effect. Contohnya, sebelum visual effect berkembang, pengembang film harus membuat latar set background di suatu tempat dan menghabiskan biaya dan waktu. Namun dengan adanya visual effect, latar bisa dibuat secara digital dan proses syuting bisa berada di satu studio atau set sehingga menghemat waktu dan biaya.

Pada scene Risu Strangle proyek film “LIMITLESS BATTLE”, dibutuhkan visual effect untuk mewujudkan ilustrasi visual yang ingin disampaikan. Pada scene ini Risu terdesak melawan horsti hingga horsti mencekik risu ke tanah. Tetapi risu menggunakan sistem permainan untuk melawan horsti sehingga laser yang digunakan untuk risu juga mengenai horsti. Visual effect digunakan pada scene ini agar scene terlihat realistik dan dramatis. Dalam pembuatan scene ini, software yang digunakan adalah Adobe After effect 2024.

**Kata kunci :** Efek Visual, Teknologi Informasi, Video



## ABSTRACT

*With the development of technology ranging from hardware and software, the multimedia industry is also growing. With the existence and development of visual effects (VFX), the use of practical effects began to be rarely used. This makes the movie development process faster and more efficient. In addition, by using visual effects, things that are difficult to visualize with practical effects can be visualized easily using visual effects. For example, before visual effects developed, movie developers had to create a background set somewhere and spend money and time. But with visual effects, the background can be created digitally and the shooting process can be in one studio or set, saving time and money.*

*In the Risu Strangle scene of the film project “LIMITLESS BATTLE”, visual effects are needed to achieve the visual illustration that wants to be conveyed. In this scene Risu is pressed against Horsu until Horsu strangles Risu to the ground. But Risu used the game system to fight Horsu so that the laser used for Risu also hit Horsu. Visual effects are used in this scene to make the scene look realistic and dramatic. The software used in making this scene is Adobe After effect 2024*

**Keywords :** *Visual Effect, Information Technology, Video*